

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-321572

(P2001-321572A)

(43) 公開日 平成13年11月20日 (2001. 11. 20)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 13/12 13/00		A 6 3 F 13/12 13/00	Z 2 C 0 0 1 B

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 4 頁)

(21) 出願番号 特願2000-140520 (P2000-140520)

(22) 出願日 平成12年5月12日 (2000. 5. 12)

(71) 出願人 500192528

株式会社ワイワイワイネット

東京都新宿区左門町11番地1

(72) 発明者 宮崎 淳

東京都新宿区西早稲田2-21-16 第8松

仲ビル6F 株式会社ワイワイワイネット

内

(74) 代理人 100089705

弁理士 社本 一夫 (外5名)

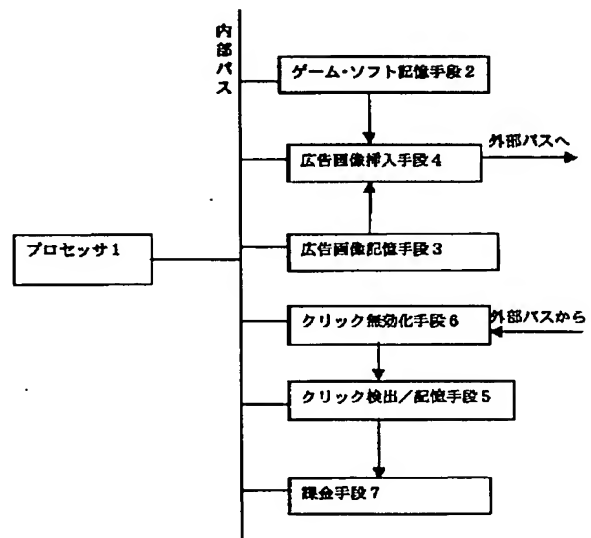
Fターム(参考) 20001 BD07 CB08 DA06

(54) 【発明の名称】 インターネット上のネット・ゲーム配信サーバ

(57) 【要約】

【課題】 ネット・ゲームに付随して配信される広告の効果向上させる。

【解決手段】 ゲーム・ソフト記憶手段2には、麻雀、オセロ、ポーカー等の複数のネット対戦ゲーム・ソフトが記憶されており、ユーザ・ターミナルからゲーム・ソフト配信サーバがアクセスされてゲームが選択されると、記憶手段2から該当ゲーム・ソフトが読み出される。プロセッサ1は、広告画像記憶手段3からゲーム対戦者に最適なバナー広告及び対応する商品広告画像を読み出し、広告画像挿入手段4において、該バナー広告をゲーム画像の余白周辺部に挿入し、商品広告画像をゲーム画像の中央部等(麻雀ゲームであれば、例えば卓上に)に挿入する。商品広告画像は、ゲーム画像よりも薄い色であってゲームの進行を妨げず、ゲーム対戦者が長時間見つめる位置に配置されるのでサブミナル効果により、広告効果が上がる。



BEST AVAILABLE COPY

【特許請求の範囲】

【請求項1】 インターネット上にネット・ゲームを配信するサーバにおいて、インターネット上に配信されるネット・ゲームの画像中の、ゲームの進行を阻害しない位置でしかもゲーム・プレーヤが長時間見つめる箇所に、商品及び情報の広告画像を、ゲーム画像と比べて薄い色調となるように埋め込む手段と、
 広告画像が埋め込まれたネット・ゲーム画像を、インターネットを介してユーザ・ターミナルに配信する手段と
 からなることを特徴とするネット・ゲーム配信サーバ。 10

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の技術分野】本発明は、インターネット上でネット・ゲームを配信するためのサーバに関し、特に、ネット・ゲームと広告とを組み合わせて配信するネット・ゲーム配信サーバに関する。

【0002】

【従来の技術】現在、インターネットを利用した広告の配信が行われており、該広告配信手法として、バナー広告を用いることが主流となっている。バナー広告は、一般に、バナー広告掲載サーバのホームページ等に掲載され、ユーザがバナー広告をクリックしたときに、該バナー広告の広告主のホームページにユーザをリンクするよう構成されている。また、ネット・ゲーム中にバナー広告を貼り付けたものもあり、この場合も、ゲーム・プレーヤが貼り付けられたバナー広告をクリックすると、ゲーム・プレーヤを該広告の広告主のホームページにリンクするよう構成されている。

【0003】ネット・ゲームにバナー広告を貼り付けた場合、バナー広告は、通常、ゲーム・プレーヤ・ターミナルのモニタ画面の上部、下部、左右側部等に表示され、ゲーム・プレーヤがゲームをする上で邪魔にならないように、ゲーム画像と分離された位置に配置されている。しかしながら、ゲーム・プレーヤは、通常、ゲームに夢中であるため、ゲーム画像と関連がない位置に表示されたバナー広告に興味を示さない可能性が高い。また、ネット対戦ゲームには、同時に複数の対戦者がメッセージの交換を行うチャットすなわちオンライン・トークが行われるものもあり、この場合、ゲーム・プレーヤはバナー広告に興味を示す余裕が全くなくなる。したがって、バナー広告をネット・ゲームに貼り付けた場合、有効な広告効果を奏することができる可能性は、極めて低い。

【0004】さらに、バナー広告は、ゲーム画像と関連がない位置であっても、ゲーム・プレーヤにとって目障りである、また、ゲーム・プレーヤがゲームの対戦中にバナー広告をクリックすると、ゲームが中断してしまうことがあり、ゲーム・プレーヤの思考を中断してしまうとともに、ゲームの対戦相手に不快な思いを抱かせてしまう。したがって、ネット対戦ゲームに貼り付けられた

バナー広告は、ゲームの邪魔になるとして嫌われる可能性もあり、この場合、ゲーム・プレーヤにバナー広告に対するネガティブなイメージを植え付けてしまう恐れさえある。

【0005】本発明は、このような従来例の問題点を鑑みてなされたものであり、その目的は、ネット・ゲームをインターネット上に配信するネット・ゲーム・サーバにおいて、ネット・ゲームに付随して配信される広告の効果を格段に向上させることができるようにするである。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記した本発明の目的を達成するために、本発明に係る、インターネット上にネット・ゲームを配信するサーバにおいては、インターネット上に配信されるネット・ゲームの画像中の、ゲームの進行を阻害しない位置でしかもゲーム・プレーヤが長時間見つめる箇所に、商品及び情報の広告画像を、ゲーム画像と比べて薄い色調となるように埋め込む手段と、
 広告画像が埋め込まれたネット・ゲーム画像を、インターネットを介してユーザ・ターミナルに配信する手段と
 からなることを特徴としている。 20

【0007】

【発明の実施の態様】図1及び図2は、本発明のネット・ゲーム配信サーバによってインターネットに接続されたゲーム・プレーヤのターミナルに表示されるネット対戦ゲームのモニタ画像の一例であり、ネット対戦ゲームである麻雀ゲームの画像を示している。図1及び図2に示すように、広告は、ユーザ・ターミナルを広告主のホームページにリンクさせるためのバナー広告ではなく、
 実際の商品及び情報等の広告であり、該広告は、麻雀卓の中央部に、ゲーム画像と対比して薄い色調で表示されている。該麻雀卓は、ゲーム・プレーヤがゲーム中对戦相手が捨てた牌等を確認するために、常時かつ注意深く見つめる箇所である。したがって、ゲーム中に、表示された広告イメージが知らず知らずのうちにプレーヤの脳裏に焼き付けられることになり、しかも薄い色調で広告を表示したので、広告の存在が顕著となるように視覚化したものではなく、ゲームに対するプレーヤの注意力を散漫化させることがない。よって、サブリミナル効果により、広告イメージをプレーヤに植え付けることができる。

【0008】図3は、本発明のネット・ゲーム配信サーバの機能ブロック図を示しており、該図において、1はプロセッサ、2はゲーム・ソフト記憶手段、3は広告画像記憶手段、4は広告画像挿入手段、5はクリック検出／記憶手段、6はクリック無効化手段、7は課金手段である。ゲーム・ソフト記憶手段2には、図1及び図2に示したような麻雀ゲーム、オセロ・ゲーム、ポーカー・ゲーム等の複数のネット対戦ゲームのソフトが記憶されており、ネットワーク上のユーザ・ターミナルからゲー

ム・ソフト配信サーバのホームページにアクセスされてゲームが選択されると、ゲーム・ソフト記憶手段2から該当するゲーム・ソフトが読み出される。

【0009】広告画像記憶手段3は、複数のバナー広告（GIF画像）と、これらのバナー広告の広告主が販売している実際の商品の広告の画像（商品広告画像）とが対応づけられて記憶されている。商品広告画像がゲーム画像よりも薄い色でゲームの進行を妨げない程度の色調であることは、上記したとおりである。そして、ゲーム・ソフト記憶手段2からゲーム・ソフトが選択されて読み出されると、プロセッサ1は、広告画像記憶手段3からあるバナー広告及び対応する商品広告画像を選択して読み出し、広告画像挿入手段4において、該バナー広告をゲーム画像の余白周辺部に挿入し、また、商品広告画像をゲーム画像の中央部等（麻雀ゲームであれば、例えば卓上に）に挿入する。バナー広告及び商品広告の選択は、広告効果の履歴、ゲームに対するゲーム対戦者の年齢、性別等の特徴等に応じて、適宜設定されている。

【0010】このようにしてバナー広告及び対応する商品広告画像が挿入されたゲーム画像がゲーム配信サーバからユーザ・ターミナルに配信され、該ターミナルのモニタ画面に表示される。なお、商品広告画像の色調及び位置を調整する手段を設けても良い。ゲーム・プレーヤが、上記したように、ゲームの進行中にサブリミナル効果によって広告された商品に興味を抱き、ゲーム休憩中又はゲーム終了後にゲーム画像の余白周辺部に表示されたバナー広告をクリックすると、該クリックはゲーム配信サーバのクリック検出／記憶手段5によって検出され、該手段5において、バナー広告毎のクリック履歴が形成される。クリック時間、ユーザの特徴（性別、年齢等）等も併せて記憶するようにしてもよい。それと同時に、ユーザ・ターミナルは、クリックしたバナー広告の広告主のホーム・ページにリンクされる。

【0011】なお、ゲーム進行中であるか休憩中及び終了後であるかは、プロセッサ1によって監視されており、ゲーム進行中の場合は、クリック無効化手段6により、ゲーム中にバナー広告がクリックされたとしても、該クリックを無効化して広告主のホームページにユーザ・ターミナルをリンクさせないようにしている。したがって、ゲーム・プレーヤがゲーム中にバナー広告をクリックしても、ゲームが中断されることがなく、対戦者に

不愉快な思いをさせることがない。クリック検出／記憶手段6によって検出されたバナー広告毎のクリック履歴は、月毎等で集計されてクリック回数を得られる。課金手段7は、月毎のクリック回数、及び、バナー広告及び商品広告が挿入されたネット・ゲームの配信時間に応じて、広告主に課金を行う。

【0012】上記においては、麻雀ゲームの例を示したが、麻雀ゲーム以外の、トランプ、囲碁、ポーカー、オセロ等の任意の対戦ゲームの卓上に、薄い色調で表示してもよい。また、卓上に広告を表示する代わりに、麻雀ゲームの牌、トランプ札、将棋の駒、碁石、等に薄い色調の広告を表示しても良い。さらに、ネット対戦ゲーム以外の1人で遊ぶネット・ゲームにおいても、ゲーム・プレーヤが長時間見つめる場所であれば、該場所に任意の広告を薄い色調で表示してもよい。すなわち、本発明においては、ネット・ゲームをしているプレーヤがゲーム中に長時間見つめるゲーム画像の部分に、バナー広告ではない実際の商品及び情報等の広告を薄い色調で表示するので、サブリミナル効果により、広告イメージをプレーヤに植え付けることができる。

【0013】なお、上記した薄い色調の広告に加えて、該広告の広告主のバナー広告をゲーム画像の余白部分に貼り付けておくことも有効である。すなわち、サブリミナル効果によって広告イメージが植え付けられたプレーヤは、該広告の商品等を手に入れたいと思う願望が強くなっており、ゲームの終了時又は休憩時等にバナー広告をクリックしようとする可能性が高くなる。したがって、プレーヤを広告主のホームページに誘導する確率が向上する。本発明は以上のように構成されているので、ネット・ゲームを行っているユーザに対する広告効果を向上することができる。

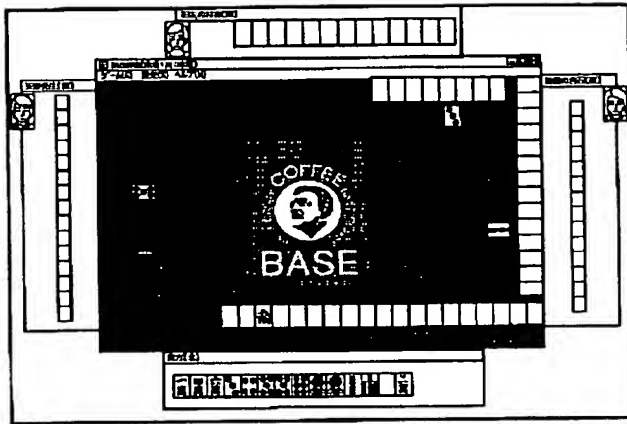
【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るネット・ゲーム配信サーバによってユーザ・ターミナルに配信されるゲーム画像の一例を示す模式図である。

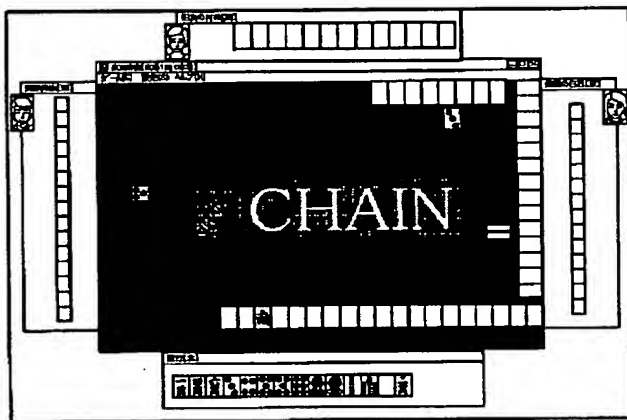
【図2】本発明に係るネット・ゲーム配信サーバによってユーザ・ターミナルに配信されるゲーム画像の他の例を示す模式図である。

【図3】本発明に係るネット・ゲーム配信サーバの構成を示すブロック図である。

【図1】



【図2】



【図3】

